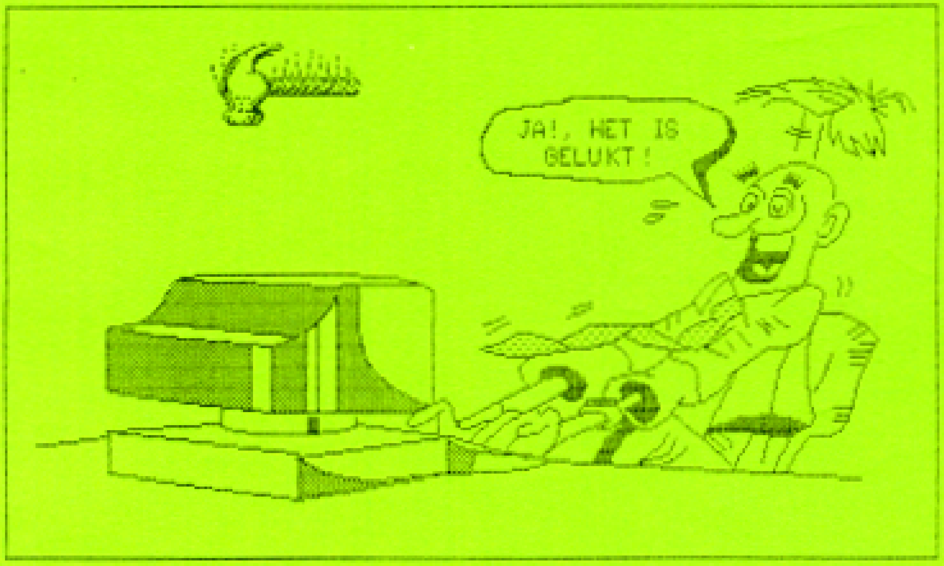


PERIODIEK VAN MSX-CLUB DRECHTSTREEK

JAARGANG 1 NUMMER 1 FEBRUARI 1991

INHOUD:

2: VOORWOORD
3: FAC LIFE STORY
5: RIJNSTREEK IMPORTEERT TURBO-R
6: HANDIGE PROGRAMMA'S
7: FAC SOUNDTRACKER,
9: XAK II,
11: DE AGENDA
12: SCC-MUSIXX,
15: LEDENLIJST
16: COLOFON
17: INSCHRIJFFORMULIER

N.B. We zijn van plan in het clubblad extra rubrieken op te nemen, waaronder een rubriek waar mensen hun advertenties kunnen zetten. Als u een advertentie heeft, of een suggestie voor een nieuwe rubriek, schrijf of bel dan naar Arjan Kooij (zie colofon).

VOORWOORD

Beste MSX Vriend(in)en,

Het gaat goed met de Club, we zitten aan de 18 leden.
Ook timmeren we goed aan de weg, zo zijn we 23 februari naar Alphen a/d rijn geweest om bij MSX Club Rijnstreek naar een TURBO-R te kijken. We zijn van plan op 16 Maart naar Oudenbosch te gaan voor een demonstratie van de 8280 om te digitaliseren. Op 13 April is er in Tilburg een grote MSX Dag ,Waar we proberen naar toe te gaan . Als er Belangstelling is dan gaan we er met een busje of eigen auto er naar toe. Ook is op 28 april de jaarlijkse PTC DAG in De Brabanthallen in Den Bosch. Hier voor hebben we een busje gehuurt dus als je mee wilt geeft dat dan aan mij door. We hebben voor de leden korting kunnen krijgen bij MK public domain in Capelle a/d Ijssel ,dit bedrijfje doet veel voor de MSX zie hiervoor de brochures die op de club avonden liggen. Als je wat wilt bestellen van MK dan moet je even contact op nemen met mij voor korting en de bestelling. Als je ideeën hebt voor de volgende avonden zeg het dan of geef het even door aan iemand van het bestuur zodat dat we er aan kunnen werken.Zijn er onder ons die met een paar leden een disk magazine op willen zetten zoals de andere clubs ook hebben ? Ik stop er nu mee met dit voorwoord. groetjes,

Hans Meyers.

FAC

- THEIR LIFE STORY -

De federation Against Commodore (FAC) is een van de bekendste groepen uit Nederland. Wie kent niet hun FAC-demo 4 en Synthpower #1, en niet te vergeten FAC Soundtracker? Hoe onstaat zoiets nu? De FAC is begonnen met twee personen, te weten Hayo Rubingh, en Rolf van Deursen. De eerste demo bestond puur uit gekraakte plaatjes en gekraakte muziek (SCC muziek van Konami), die alleen maar door hun aan elkaar was gekoppeld. Daarna kwam de tweede demo: Xylonite, met hetzelfde recept als de FAC demo 1, dus gekraakte plaatjes en gekraakte muziek. In de PTC Print (een blad van de Vereniging van Philips ThuisComputer-gebruikers) werd er een stuk gepubliceerd over de Philips muziekmodule, hoe deze geprogrammeerd moest worden. Naar aanleiding hiervan kwam de eerste demo met eigen plaatjes en eigen "muziek": REVOLUTION, oftewel FAC demo 3. De muziek waren pure samples, behalve het laatste stuk muziek, die waarschijnlijk uit een spel waren gehaald.
REVOLUTION was alleen bedoeld als promodemo voor het nieuwe programma van de FAC: FM-FAC SoundSampler. Tegelijkertijd kwamen er twee nieuwe mensen bij de FAC: Erik Duijs en Willem van Dijk. Hayo begon namelijk met het programmeren van de geluidregisters van de MuziekModule, en Erik zou toen net beginnen aan een studie muziektechnologie. Die twee konden dus goed samenwerken. Willem zou de programma's copieren op zijn computer, en ook

FAC

- THEIR LIFE STORY -
- VERVOLG -

voor de distributie zorgen. Toen het muziekprogramma een beetje werkte was door Erik al begonnen aan het programmeren van muziek. Dit resulteerde in een nieuwe demo: FAC demo 4 - FACmanschap is meesterschap, die een revolutie ontketende in MSX-minnend Nederland en Belgie. Alles aan de demo was origineel, het werkte razendsnel, en de muziek was echt fantastisch. Omdat Erik het schrijven van muziek niet alleen meer kon bolwerken gingen ze op zoek naar een tweede muziekschrijver. Die vonden ze in John van Poelgeest, een totale onbekende in MSX-land. Nadat John er bij was gekomen, begon hij onmiddelijk muziek te programmeren, wat resulteerde in 6 nummers van hem op SynthPower #1, terwijl er 3 van Erik waren. Synthpower #1 werd evengoed ontvangen als FAC demo 4. Na nog een tijdje doorprogrammeren was het muziekprogramma af: FAC soundtracker was geboren. Met dit programma konden zowel de Muziekmodule als de FM-pac geprogrammeerd worden. Natuurlijk is de FAC niet het enige waaraan ze werken. Zo werkt Hayo bijvoorbeeld mee aan de Genic-diskettes, en John aan de Quasar-disk van MSX club Gouda. En nu........Er komen zeer binnenkort samplediskettes uit, via MK public Domain. Houdt de nieuwe MCM in de gaten!!!

Federation Against Commodore

MSX-CLUB RIJNSTREEK IMPORTEERT MSX TURBO-R

Op de tweede clubavond werd er gevraagd wie er allemaal mee wilden naar een clubdag van MSX-club Rijnstreek. Ook niet-leden konden er gewoon naar binnen, vanwege een demonstratie van de MSX TURBO-R. Er waren jammer genoeg maar 5 deelnemers aan ons plannetje. MSX-club Rijnstreek is een club, die in feite dezelfde bedoelingen heeft als onze club MSX-club Drechtstreek, dus de MSX computer onder een zo breed mogelijk publiek zien te krijgen. MSX-club Rijnstreek bestaat zo'n 2 jaar en heeft ongeveer 80 leden. Ze brengen een diskmagazine uit onder de naam "Future Disk", dat er verzorgd uitziet. Goed, de TURBO-R was daar dus te zien. De meesten van ons (een stuk of 3) waren er niet erg van onder de indruk, dit ook vanwege het feit dat we zelf een MSX2+ bezitten. De TURBO-R heeft dan eigenlijk, naast het PCM-sampling en de snelheid, weinig te bieden. Voor MSX1 of MSX2 bezitters daarentegen is de computer werkelijk een openbaring!. Mede door de ingebouwde DOS versie 2 , de snelheid, de voor deze mensen nieuwe Yamaha VG 9958 video-chip ,ingebouwd MSX-MUSIC. Kortom, eigenlijk is de MSX TURBO-R een verschrikkelijk luxe MSX2+, het is erg jammer dat er geen nieuwe videoscreens bijgekomen zijn. In totaal stonden er 2 TURBO-R machines. De vormgeving is erg compact, en afgeleid van de MSX2+ en 8245 computers, en erg modern. We hebben er in ieder geval een leuke dag gehad (met veel gratis flipperen!!) en hierbij nodigen we MSX-club rijnstreek uit ook eens met een aantal leden te komen!.

Arjan Kooij.

HANDIGE PROGRAMMA'S

Het volgende programma is handig wanneer u bv. een programma aan het maken bent en daarbij de functietoetsen definieerd. Iedere keer LIST intypen is dan niet erg handig. Met dit programma krijgt u de oude toetsen weer terug als u op ESC drukt. U ziet ze dan nog niet maar ze zijn er wel. Ze zijn pas te zien als u een keer op SHIFT gedrukt hebt. Dit programma is natuurlijk voor veel meer doeleinden te gebruiken als u het adres verandert in regel 40. Denk er echter wel om dat de twee voorste en achterste getallen omgedraaid worden : bijv. C689 wordt 89,C6.

```
10 REM Functietoetsen herstellen met ESC
20 REM ---------------------------------
30 DATA FE,3A      ;REM  CP 3AH
40 DATA CA,3E,00   :REM  JP Z,003E  ofwel
                         DEFUSR=&H003E:A=USR(0)
50 DATA C9         :REM  RET
60 FOR X=0 TO 5:READ A$:POKE &HFFF6+X,VAL("&H"+A$):
NEXT
70 POKE &HFDCD,&HF6:POKE &HFDCE,&HFF:POKE
&HFDCC,&HC3
```

Met dit prgrogramma is het mogelijk het kleurenpalet uit het VRAM uit te lezen (handig bij plaatjes uit spellen). Dit werkt niet altijd omdat de palettetabel geen vaste plaats in het geheugen heeft. Proberen maar...

```
10 REM PALETTE opvragen
20 REM ---------------
30 VRAM=3840: REM locatie palettetabel
40 CLS: PRINT"Kleur:    R G B": PRINT STRING$("-",15)
50 FOR KLEUR=0 TO 15
60 ROOD=VPEEK(VRAM+2*KLEUR)\16
70 BLAUW=VPEEK(VRAM+2*KLEUR) MOD 16
80 GROEN=VPEEK(VRAM+2*KLEUR+1)
90 PRINT USING" ##   -   # # #";KLEUR,ROOD,GROEN,BLAUW
100 NEXT KLEUR
```

FAC SOUNDTRACKER

Dit nieuwe step-time sequencerprogramma van de FAC bestaat uit 3 diskettes, de systeemdiskette, een sample diskette en een music diskette. Dit programma is (volgens mij) het enige dat zowel met MSX-AUDIO (o.a. muziekmodule) als met MSX-MUSIC (o.a. FM-PAC/FM-PAK/FM-SHIP) werkt. Met MSX-AUDIO heb je meer FM-kanalen beschikbaar voor de muziek dan bij MSX-MUSIC. Ook is er de beschikking over 9 software klanken, vergeleken bij de 1 softwareklank van MSX-MUSIC. Al met al is MSX-AUDIO een stuk uitgebreider dan MSX-MUSIC, wat het werken met de muziekmodule een stuk leuker maakt vanwege o.a. de mogelijkheden om samples af te spelen, daarvan de frequentie en het volume te bepalen etc.
Maar hierover later meer. Het invoeren van de muziek gaat zeer gemakkelijk en erg snel. Het invoeren van de noten kan op 2 manieren : invoeren van toetsnummers (bijv A1), of d.m.v de amerikaanse notatie (bijv 18). Achter in de gebruiksaanwijzing is een conversietabel aanwezig. Door op SELECT te drukken schakel je tussen MSX-MUSIC en MSX-AUDIO. Er verdwijnen dan bij gebruik van een fm-pac vanzelfsprekend een aantal kanalen, en het afspelen van samples is dan ook niet meer mogelijk. De muziek die met de fm-pac te maken is, klinkt dus wat meer in de sfeer van de japanse muziek. De verdere mogelijkheden van deze editor zijn o.a. kopieren van tracks, afspeelsnelheid veranderen, tracks wissen, kanalen wissen,

- VERVOLG -

afspelen van een aantal te selecteren tracks, enz. De mogelijkheden zijn heel uitgebreid en makkelijk te gebruiken. Ook is er een voice/volume editor aanwezig, waarin de diverse klanken in de desbetreffende kanalen kunnen worden gezet. dit is erg gemakkelijk, aangezien dat dan niet meer in de editor hoeft te worden gedaan. De volgende optie is de drumkit. Hierin kunnen samples worden opgenomen en afgespeelt om te testen of ze in de muziek passend zijn. Er zijn 8 beschikbare sample blocks die op verschillende manieren af te spelen zijn (bv.:1+2,3+4,1+2+3+4,enz) Verder kan de muziek ook in basic (onder interrupt, ook MSX-MUSIC!!!!) afgespeeld worden. Op de schijven zijn voorbeelden aanwezig van muziekstukken, die in de editor afgespeelt kunnen worden, en een voorbeeldprogramma om de muziek in BASIC af te kunnen spelen. Het is aan te raden deze voorbeelden goed te bestuderen alvorens echt te gaan beginnen. De muziekstukken op de Music Disk zijn van zeer hoge kwaliteit en zijn geprogrammeerd door E.Duijs en J. van Poelgeest. De gebruiksaanwijzing ziet er zeer verzorgt uit en is heel overzichtelijk. Voor de bezitters van MSX-AUDIO of MSX-MUSIC of beiden is dit programma een must!. AANSCHAFFEN dus!!!!. voor meer informatie over het programma en het bestellen kunt u zich op één van onze clubavonden wenden tot John van Poelgeest van de FAC.

Dit nieuwe spel van microcabin bestaat uit maar liefst 5 schijven(!), waarvan schijf A de demoschijf is. Meteen na het opstarten van de demo-disk, wordt er een dreun ten gehore gebracht, die we ook al uit XAK I kennen. De demo is betrekkelijk lang en verschrikkelijk mooi. Wel valt meteen op dat XAK II op screen 5 werkt, en niet op screen 7, zoals dat bij XAK I het geval was. Grafisch is het dus 'anders' als in XAK I, maar desalniettemin ziet het er toch zeer goed uit. Het verhaal van de demo is me nog niet helemaal duidelijk. niet dat het uitmaakt, want die demo's worden alleen maar bokeken met de gedachte :"goh, mooie demo zeg",of "wanneer begint het spel nou eens?". Dus ik begin maar gewoon met het spel. na het kiezen van de japanse optie op het laadscherm, moet schijf B er in gedaan worden. het spel begint in een bos met jou 'in je hempie' en er komt een elfje aangevlogen. Zij zegt wat (in het japans) en je kunt beginnen. na een klein stukje naar links gelopen te hebben kom je een boom tegen, waar een meisje tegenaan gebonden zit. Haar moet je bevrijden, waarna het spel verder kan. Dit meisje kom je later overal in het spel nog tegen. Je komt nu bij een bosrand, die open gaat en je kunt er nu doorheen. Je komt bij een ravijn en een grot. Dit alles is in multi-layer scrolling, al gaat het wel wat schokkorig, maar dat schijnt mode te zijn op de

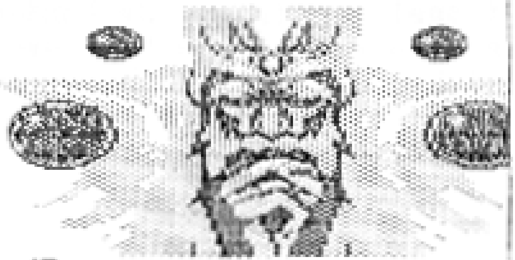
Xak II vervolg

MSX. Deze schokkerige manier van scrollen is gelukkig niet erg irritant. Grafisch is het spel van een redelijk hoog niveau, zoals in de grot, waarbij de achtergrond voortdurend beweegt. Ook de sprites zijn mooi en goed geanimeerd. Een mooi voorbeeld hiervan zijn de kabouters in de grot. De muziek is werkelijk van topklasse!. Net als in XAK I wordt bij het gebruik van een FM-PAC de PSG ook gebruikt. Dit klinkt erg leuk als je computer 'stereo' is gemaakt. Er worden erg veel deuntjes gebruikt in het spel, die stuk voor stuk meesterwerkjes zijn. Ook de spelkwaliteit is van een zeer hoog

niveau, ondanks het japans. Het spel is zeer goed speelbaar. Het vergt alleen iets meer uitzoeken dan een engels action-RPG, want dat is dit spel. Klein tipje: wees niet verlegen om in het spel redelijk veel te saven (S-RAM of DISK), aangezien je redelijk snel afgaat bij het aanraken van een vijand, vooral in het begin.

BEOORDELING:

GRAFISCH		: 92 %
GELUID :	FM	: 96 %
	PSG	: 85 %
SPELKWALITEIT		: 84 %
TOTAAL		: 88 %



DE AGENDA :

OP ELKE CLUBAVOND GELDT:

19.30 : ZAAL OPEN VOOR LEDEN.
20.00 : BEGIN CLUBAVOND.
22.30 : OPRUIMEN.

GEPLANDE CLUBAVONDEN:

11 MAART;
8 APRIL;
6 MEI;
3 JUNI;

ANDERE ACTIVITEITEN:

16 MAART : NAAR OUDENBOSCH.
13 APRIL : MET EEN AANTAL LEDEN NAAR TILBURG
20 APRIL : MET EEN AANTAL LEDEN NAAR DE PTC.

HET IS ALTIJD MOGELIJK OM UW COMPUTER MEE TE NEMEN NAAR DE CLUBAVOND, MITS ER GENOEG RUIMTE IS, DIT KUNT U NA VRAGEN BIJ HANS MEYERS.

SCC-MUSIXX

Met dit programma is het mogelijk om, zoals de titel het zegt, SCC-muziek te maken. Deze muziek is in eigen programma's te gebruiken en is interrupt gestuurd dus uitermate handig voor demo's en spellen. Het programma bestaat uit twee delen: de Preset-editor en het Musixx-programma.

De Preset-editor:

Bij de preset-editor kan je zelf geluiden maken om ze later in de muziek te gebruiken. Het samenstellen van de geluiden kan je doen door allerlei codes in te voeren (32!) of door het geluid via een grafiek samen te stellen. Dit laatste heeft zeker de voorkeur. Vergist u zich echter niet: de grafiek geeft niet de golfvorm weer waarmee je het geluid hoort maar de toonhoogte van elk van de 32 bytes. Standaard is er al een ruime hoeveelheid presets aanwezig waarmee je voorlopig wel vooruit kan. Voor mensen die hier niet zo creatief in zijn is er ook nog de mogelijkheid geluiden uit SCC-spellen te rippen. Na een reset van de computer zijn de geluiden van de SCC - mits u die heeft uitgezet - namelijk nog in de cartridge aanwezig.

Het Musixx-programma:

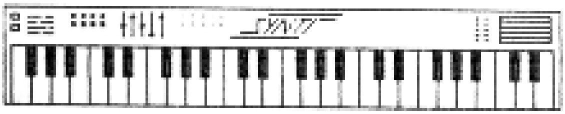
Dit is het eigenlijke muziekprogramma. Voor de muzieknotatie heeft men niet voor het gebruikelijke notenschrift gekozen, maar voor de Pattern-notatie. Deze bestaat uit een noot

SCC-MUSIXX vervolg

met zijn octaaf + data.
Een voorbeeld: C#2 01F211

C#——— noot
2——— octaaf
01—— instrument nummer
F—— volume
2— effect code
11 variabele bij effect

Dit lijkt nu misschien heel ingewikkeld maar het went snel. Er is snel en gemakkelijk mee te werken. persoonlijk vind ik het zelfs makkelijker werken dan met notenbalken. Op het toetsenbord zitten 2 klavieren. Wanneer je een toets indrukt staat er automatisch al de noot,octaaf,instrument nummer en volume. Het invoeren gaat zo heel snel. Het scherm bestaat uit twee gedeelten: de bovenste helft geeft



algemene informatie; de onderste helft is het werkscherm. Het werkscherm bestaat uit 5 kolommen die staan voor de 5 kanalen van de SCC. Eén zo'n kolom bestaat uit 64 regels waar je met de cursortoetsen doorheen kan scrollen. Eén zo'n matrix van 5 kolommen van elk 64 regels heet een Pattern. Er kunnen maximaal 28 patterns ingevoerd worden, wat meer dan genoeg zal blijken te zijn, vooral als je bedenkt dat er ook patterns herhaald kunnen worden. Tijdens het afspelen van een liedje zie je de patterns voorbij scrollen. Dit gaat verschrikkelijk snel. Op de hoogst mogelijke snelheid zijn de patterns en de muziek nauweljks meer te volgen. De muziek is uiteraard ook te saven en te

SCC-MUSIXX vervolg

laden. Op de schijf zijn voorbeelden aanwezig hoe de muziek in eigen programma's te gebruiken. Er staat een BASIC voorbeeld op, een sourcelisting in ASCII en een voorbeeld liedje, ZYLOXY (heel goed!).

De handleiding:
De handleiding bij dit programma ziet er goed en verzorgt uit. Alles wat u moet weten staat er duidelijk in beschreven. Achterin de handleiding staat een overzicht van alle toetsen en effect codes zodat u daar niet lang naar hoeft te zoeken.

Conclusie:
SCC-Musixx is een verplichte aanschaf voor alle muziekliefhebbers die een SCC-cartidge + schakelaar in hun bezit hebben. Het heeft weinig zin dit programma te kopieëren (als dat al lukt) omdat de handleiding bijna onmisbaar is vanwege de effectcodes. Bij een voldoende grote afzet wordt er over gedacht een versie te maken die met de PSG erbij werkt.
Aanschaffen dus !!!

Merk : Tyfoonsoft
Prijs : fl 39,=
Bestellen : bedrag overmaken op giro 6212389
t.n.v. : Michiel Spoor
Mollenberg 42
4816 HE Breda
Opmerking : SCC-cartridge met schakelaar vereist.
Bijv. nemesis 2, F1-spirit, kingsvalley 2, enz.

LEDENLIJST

als u er niet op staat, bent u (nog) niet geregistreerd.
STUUR A.U.B UW INSCHRIJFFORMULIER IN !.

Jaco Baan,
tel : 078 - 148207
--
Sandy Brand,
tel : 01853-4241
--
Henk Groffen,
tel : 078 - 184714
--
Gijs Kamerman,
tel : 078 - 174737
--
Arjan Kooij,
tel : 078 - 164175
--
Wim Kulk,
tel : 078 - 211742
--
Leo de Lange
tel : 078 - 133608
--
Frank v/d Loos,
tel : 078 - 318551
--
Hans Meyers,
tel : 078 - 511156
--

Maarten/Yvonne Schuit,
tel : 078 - 160023
--
Mark Sletterink,
tel : 078 - 177481
--
Arjan Steenbergen,
tel : 078 - 146378
--
Bas Vijfwinkel,
tel : 078 - 148303
--
Hans de Vries,
tel : 078 - 176897
--
John v. Poelgeest,
tel : 078 - 159217
--
Jeffrey Timmer,
tel : 078 - 411921
--
Richard van Breugel,
tel : nog niet bekend.
--
Joop Iersteeg,
tel : 078 - 162447.
--

GEZOCHT ???

tips, programma's, zeldzame spelen en demo's, artikelen over hardware, enz. voor plaatsing in het clubblad.
Uw stukjes kunt u insturen naar de hoofdredacteur:
A. Kooij, Nijhofflaan 108, 3319 BS, Dordrecht.

COLOFON

Hans Meyers,
voorzitter;
algemene zaken,
technische problemen, inschrijvingen,
digitizen.
tel : 078 - 511156
--
Arjan Kooij,
Hoofdredacteur, secretaris;
layout.Vragen, suggesties, klachten
omtrent het clubblad. Vragen over spelen.
tel : 078 - 164175
--
Jaco Baan,
Penningmeester;
geldzaken, contributie, vragen over spelen.
tel : 078 - 148207
--
Yvonne Schuit,
PR;
Alle vragen, suggesties, opmerkingen en
klachten
omtrent MSX-club Drechtstreek.
tel : 078 - 168823.
--
Arjan Steenbergen,
Redacteur;
layout.
vragen over programmeren e.d.
tel : 078 - 146378.
--

bovenstaande personen zijn altijd bereid vragen
te beantwoorden over de desbetreffende
onderwerpen.